

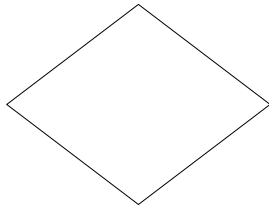
## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



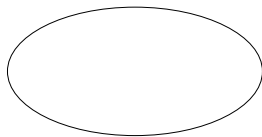
#### 1. Entitas

Kumpulan dari objek yang dapat di definisikan secara unik



#### 2. Relasi

Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan lain : satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak



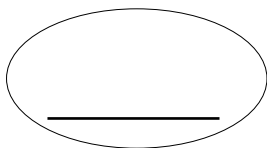
#### 3. *Atribut*

Karakteristik dari *entity* yang merupakan penjelasan detail tentang entitas



#### 4. *Connector*

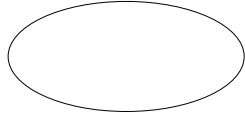
Hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya



#### 5. *Atribut Primary Key*

Menyatakan kunci primer dari sebuah tabel

## B. Simbol UML



### 1. *Use Case*

Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan *use case*



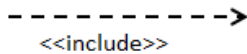
### 2. *Actor*

Menggambarkan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan *use case*



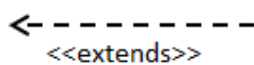
### 3. *Asosiasi*

Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan *use case*



### 4. *Include*

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya



### 5. *Extend*

Menunjukkan bahwa *use case* merupakan tambahan dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi



### 6. *Initial Node*

Di gunakan untuk memulai suatu aktivitas pada aliran kerja *activity diagram*



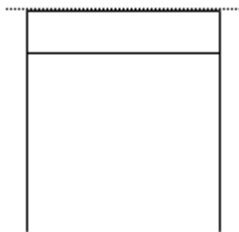
### 7. *Final Node*

Di gunakan untuk mengakhiri suatu aktivitas pada aliran kerja *activity diagram*



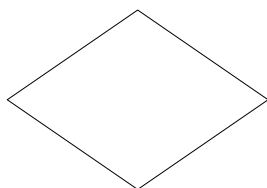
### 8. *Activity*

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain



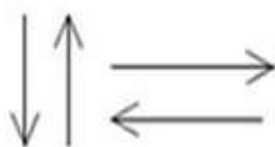
### 9. *Swimlane*

Pembagian *activity diagram*



### 10. *Decision*

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*



### 11. *Control Flow*

Menghubungkan antara satu aktivitas dengan aktivitas lainnya



## 12. *Class*

Menyatakan himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama



## 13. *Asosiasi*

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

Multiplicity	Arti
*	Banyak
0	Tepat 0
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih

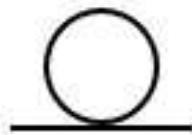
## 14. *Multiplicity*

Menghubungkan antar kelas yang mempunyai keterangan



## 15. *Actor*

Menggambarkan peran orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



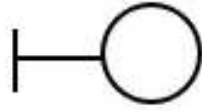
## 16. *Entity*

Menggambarkan elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi



## 17. *Controller*

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel



**18. *Boundary***

Menggambarkan sebuah gambaran dari *form*



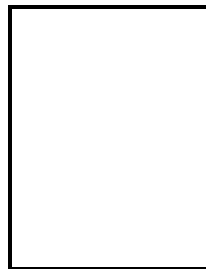
**19. *Message***

Menggambarkan pengiriman pesan



**20. *Fragment***

Sebuah kotak yang membungkus sebagian interaksi dalam *sequence diagram*



**21. *System***

Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.